

Passende Bilder zuordnen ...



Spielanleitung in 6 Sprachen

Art.-Nr. 601/3702 und 601/3704

(D) Spielanleitung

Zahl der Spieler:	1 und mehr
Alter:	ab 4 Jahren und älter
Grafik & Design:	Michael Rüttinger
Illustrationen:	Heidemarie Rüttinger
Inhalt:	Spielmodul mit zwei verkabelten Steckern, 12 unterschiedliche Aufgaben-Tableaus (6 Karten beidseitig bedruckt), Spielanleitung

1. Batterien

Vor dem ersten Spiel müssen zwei **1,5-V-Mignon-Batterien** in das **Spielmodul** eingelegt werden, wie es auch auf der Grundplatte dargestellt ist.

Man muss das Spielmodul aus der Schachtel nehmen, umdrehen und den Deckel abschrauben. Dann werden die beiden Batterien eingelegt (auf die richtige Polung achten!), der Deckel wird wieder geschlossen und das Spielmodul wird zurück in die Schachtel gelegt, der **Schiebeschalter** wird eingeschaltet – fertig.

Diese Aufgabe muss natürlich von **Erwachsenen** erledigt werden.

Batterien nicht enthalten!

2. Wichtiger Sicherheitshinweis

Achten Sie – als Eltern – unbedingt darauf, dass Ihr Kind die beiden Stecker des Spiels **nicht** in eine normale Steckdose steckt!

3. Spielregeln

Das Spiel enthält 6 Karten, die beidseitig bedruckt sind.

Dadurch ergeben sich **12 verschiedene Tableaus** mit unterschiedlichen Aufgaben.

Für jedes Spiel muss zunächst ein Tableau mit der ausgewählten Seite **nach oben** auf die Grundplatte im Schachtelunterteil gelegt werden.

Jedes Aufgaben-Tableau besteht aus **zwei Hälften** mit je 30 Bildern oder Wörtern links und rechts.

Es passt jeweils ein Bild der **linken** Seite zu einem Bild (oder Wort, Ziffer) der **rechten** Seite.

Unter jedem Bild ist ein **Loch**. Wenn man die beiden Stecker in die beiden Löcher der **zusammengehörigen Bilder** steckt, dann leuchtet auf dem Spielmodul ein **Licht** auf.

Wenn man die Stecker in falsche Löcher steckt, tut sich nichts.

So haben die Kinder beim Spielen eine **sofortige Kontrolle**.

Außerdem kann man durch „Versuch und Irrtum“ auf richtige Lösungen kommen. Das macht großen Spaß!

4. Die 12 Tableaus

Es gibt beim Spielen keine Reihenfolge, in der man die Tableaus auflegen muss. Tableau 2, 4 und 10 sind für Kinder, die schon ein wenig lesen und rechnen können.

Tableau 1, 3 und 5: Was gehört zusammen?

Hier geht es um Bilder, die einen inneren Zusammenhang besitzen.

Tableau 2: Erstes Rechnen

Einfache Additionsaufgaben.

Tableau 4: Groß- und Kleinbuchstaben

Den Großbuchstaben muss jeweils der passende Kleinbuchstabe zugeordnet werden.

Tableau 6: Welche Farben sind gleich?

Man muss jeweils die gleiche Farbe herausfinden.

Tableau 7: Was reimt sich?

Die Bilder entsprechen im Deutschen Wörtern, die sich reimen. Nicht für andere Sprachen geeignet!

Tableau 8: Was hat gleiche Form und Größe?

Hier müssen Formen einander zugeordnet werden.

Tableau 9: Gegensätze

Hier geht es um Bilder, die jeweils einen Gegensatz ausdrücken, z.B. Tag und Nacht, schwarz und weiß usw.

Tableau 10: Erste Wörter lesen

Zu jedem Bild existiert das passende Wort, nur im Deutschen möglich.

Tableau 11 und 12: Ganzes Bild und Ausschnitt

Auf der linken Seite sind Bilder, auf der rechten Seite jeweils ein Ausschnitt dieser Bilder.

(GB) Rules of the game

Number of players:	1 or more
Age:	from 4 upwards
Graphics & Design:	Michael Rüttinger
Illustrations:	Heidemarie Rüttinger
Contents:	Game modules with two cabled plugs, 12 different task cards (6 double-sided cards), rules in 6 languages

1. Batteries

Before playing for the first time, two **1.5 V mignon batteries** must be inserted in the **game module** as shown on the base plate. The game module must be removed from the box, turned over and the lid unscrewed.

Then place the two batteries (observe polarity!), close the lid and put the game module back in the box – and you're done. This task must of course be done by an **adult**.

Batteries not included!

2. Important safety instructions

Parents should make sure that their child does not plug the two plugs into a standard socket!

3. Rules of the game

The game contains 6 double-sided cards. This produces **12 different cards** with different tasks. The first thing to do when starting a game is to place the chosen side facing **upwards** on the base plate in the bottom of the box.

Each task card consists of **two halves** each with 30 pictures or words on the left and right.

One picture on the **left-hand** side matches one picture (or word, number) on the **right-hand** side. Under each picture is a **hole**. If the two plugs are plugged in the two holes of the **matching pictures**, a **light** flashes on the game module. If the plugs are placed in the wrong holes, nothing happens.

This means that the children can **immediately tell if they are right or wrong**.

A tactic of „trial and error“ can be used to find the correct solutions, which is all part of the fun!

4. The 12 cards

There is no sequence in which the cards have to be laid in the game. Card 2, 4 and 10 are intended for children that are already capable of doing a little reading and sums.

Card 1, 3 and 5: Matching?

These cards have pictures that have something in common.

Card 2: First sums

Simple addition problems.

Card 4: Capital and small letters

The capital letters must each be allocated to the matching small letter.

Card 6: Which colours are the same?

Take it in turns to find the same colour.

Card 7: Rhymes

The pictures correspond to the equivalent rhyming German words. Not suitable for other languages!

Card 8: What has the same size and shape?

Shapes need to be ordered.

Card 9: Opposites

The card contains pictures that each express an opposite, e.g. day and night, black and white etc.

Card 10: First words

Match the picture to the equivalent word. Only possible in German.

Card 11 and 12: Whole picture and section

Pictures are shown on the left-hand side, and on the right, sections of these pictures.

(F) Règles du jeu

Nombre de joueurs:	1 ou plusieurs
Age:	à partir de 4 ans et plus
Graphisme & design:	Michael Rüttinger
Illustrations:	Heidemarie Rüttinger
Contenu:	module de jeu avec deux fiches câblées, 12 tableaux différents de problèmes à résoudre (6 cartes imprimées des deux côtés), règles du jeu en 6 langues

1. Piles

Avant de débiter un jeu pour la première fois, on doit introduire deux **piles de 1,5 V de type AA** dans le **module de jeu**, comme il est indiqué sur la plaque de base. Retirer le module de jeu de la boîte, le retourner et dévisser le couvercle. Introduire alors les deux piles (en respectant la polarité), refermer le couvercle et remettre le module de jeu dans la boîte – terminé.

Cette opération doit naturellement être faite par des **adultes**. Les piles ne sont pas comprises !

2. Conseil de sécurité important

Veillez absolument – vous, les parents – à ce que votre enfant n'introduise pas les deux fiches du jeu dans une prise de courant ordinaire !

3. Règles du jeu

Le jeu comprend 6 cartes imprimées des deux côtés. Ce qui donne **12 tableaux et problèmes différents**.

Pour chaque jeu on doit d'abord placer un tableau, côté choisi **sur le dessus**, sur la plaque de base, dans le casier inférieur de la boîte.

Chaque tableau de problèmes comprend **deux moitiés** avec chacune 30 images ou mots; à **droite** et à **gauche**.

Chaque image de la moitié gauche correspond à une image (ou mot, chiffre) de la moitié droite. Sous chaque image il y a un **trou**. Lorsqu'on enfonce les deux fiches dans les deux trous **des images qui vont ensemble**, une **lampe** s'allume sur le module de jeu. Si l'on enfonce la fiche dans le mauvais trou, il ne se passe rien.

De cette façon, les enfants **ont un contrôle immédiat** pendant le jeu.

On peut en outre arriver à la bonne solution par „essais et ratés“ successifs.

Ce qui est très amusant !

4. Les 12 tableaux

Pour jouer, il n'y a pas d'ordre défini pour placer les tableaux. Les tableaux 2, 4 et 10 sont pour les enfants qui savent déjà un peu lire et compter.

Tableaux 1, 3 et 5 : Qu'est-ce qui va ensemble ?

Ici, il s'agit d'images qui vont ensemble par un certain côté.

Tableau 2: premières opérations de calcul

Problèmes d'addition simples.

Tableau 4: Lettres majuscules et minuscules

On doit trouver la minuscule qui va avec la majuscule.

Tableau 6: Quelles couleurs sont identiques?

On doit trouver quelles sont les couleurs qui sont identiques.

Tableau 7: Qu'est-ce qui rime?

Les images correspondent à des mots qui riment en allemand. Ne va pas pour d'autres langues !

Tableau 8: Qu'est-ce qui a la même forme et la même grandeur?

On doit ici assembler les formes identiques.

Tableau 9: Contraires

Il s'agit ici d'images qui expriment un contraire, p. ex. jour et nuit, noir et blanc etc.

Tableau 10: Apprendre à lire ses premiers mots

A chaque image correspond son mot ; n'est possible que pour l'allemand.

Tableaux 11 et 12: Image entière ou seulement un détail

Sur la partie gauche se trouvent des images, un détail de chacune se trouvant sur la partie droite.

(NL) Spelregels

Aantal spelers:	1 en meer
Leeftijd:	vanaf 4 jaar en ouder
Design:	Michael Rüttinger
Illustraties:	Heidemarie Rüttinger
Inhoud:	Spelmodule met twee stekkers met kabels, 12 verschillende tableaux met opgaven (6 kaarten aan beide kanten bedrukt), Spelregels in 6 talen

1. Batterijen

Vóór het eerste spel moeten er twee **1,5V Mignon-batterijen** in de **spelmodule** worden gelegd, zoals dit ook op de bodemplaat staat afgebeeld.

Je moet de spelmodule uit de doos halen, omdraaien en het deksel eraf schroeven.

Daarna worden de twee batterijen erin gelegd (let op de juiste polariteit!), wordt het deksel weer gesloten en wordt de spelmodule weer in de doos gelegd – klaar.

Deze taak moet natuurlijk door **volwassenen** worden uitgevoerd.

Batterijen niet opgenomen!

2. Belangrijke veiligheidsinstructie

Let er – als ouders – absoluut op dat uw kind de twee stekkers van het spel niet in een gewoon stopcontact stopt!

3. Spelregels

Het spel bevat 6 kaarten die aan beide zijden bedrukt zijn.

Hieruit resulteren **12 verschillende tableaux** met verschillende taken.

Voor ieder spel moet eerst een tableau met de geselecteerde zijde **naar boven** op de bodemplaat in het onderste gedeelte van de doos worden gelegd.

Ieder tableau met opgaven bestaat uit **twee helften** met elk 30 afbeeldingen of woorden links en rechts.

Er past telkens één afbeelding aan de **linkerkant** bij een afbeelding (of woord, cijfer) aan de **rechterkant**.

Onder iedere afbeelding zit een **gat**. Wanneer je de twee stekkers in de twee gaten van de **bij elkaar horende afbeeldingen** steekt, dan gaat er op de spelmodule een **licht** aan. Wanneer je de stekker in de verkeerde gaten steekt, gebeurt er niets.

Op deze manier hebben de kinderen tijdens het spelen **onmiddellijk controle**.

Bovendien kun je door „proberen en vergissen“ bij de juiste oplossing uitkomen.

Dat geeft veel plezier!

4. De 12 tableaux

Er is bij het spelen geen volgorde waarin de tableaux moeten worden neergelegd. Tableau 2, 4 en 10 zijn voor kinderen die al een beetje kunnen lezen en rekenen.

Tableau 1, 3 en 5: Wat hoort bij elkaar?

Hier gaat het om afbeeldingen die een inwendige samenhang bezitten.

Tableau 2: Voor de eerste maal rekenen

Eenvoudige optelsommen.

Tableau 4: Grote en kleine letters

De grote letters moeten telkens bij de erbij passende kleine letter worden gelegd.

Tableau 6: Welke kleuren zijn hetzelfde?

Je moet telkens dezelfde verf eruit halen.

Tableau 7: Wat rijmt?

De afbeeldingen komen in het Duits overeen met rijmwoorden.
Niet geschikt voor andere talen!

Tableau 8: Wat heeft dezelfde vorm en grootte?

Hier moeten vormen bij elkaar worden geplaatst.

Tableau 9: Tegenstellingen

Hier gaat het om afbeeldingen die telkens een tegenstelling aangeven, b.v. dag en nacht, zwart en wit enz.

Tableau 10: De eerste woorden lezen

Bij iedere afbeelding bestaat het bijpassende woord, alleen in het Duits mogelijk.

Tableau 11 en 12: Volledige afbeelding en fragment

Op de linkerzijde staan afbeeldingen, op de rechterkant telkens een fragment van deze afbeeldingen.

(I) Istruzioni di gioco

Numere di giocatori:	1 o più
Età:	dai 4 anni in poi
Grafica & design:	Michael Rüttinger
Illustrazioni:	Heidemarie Rüttinger
Contenuto:	Modulo di gioco con due spine cablate, 12 diversi riquadri (6 carte coperte sui due lati), Istruzioni di gioco in 6 lingue

1. Batterie

All'inizio della prima partita, è necessario inserire nel **modulo di gioco** due **mini-batterie da 1,5 volt** come raffigurato sul fondo.

Estrarre il modulo di gioco dalla scatola, ruotare e svitare il coperchio.

Successivamente, inserire le due batterie (prestando attenzione alla corretta polarizzazione!), richiudere il coperchio e inserire nuovamente il modulo di gioco all'interno della scatola: ecco fatto!

Questa operazione deve essere eseguita esclusivamente da **persone adulte**.

Le batterie non sono incluse!

2. Indicazioni di sicurezza importanti

I genitori devono assolutamente assicurarsi che i figli non inseriscano le due spine in una presa normale!

3. Regole del gioco

Il gioco comprende 6 carte coperte su entrambi i lati.

Compariranno **12 diversi riquadri** con vari compiti da eseguire.

Prima di ogni partita, scoprire un riquadro con il lato selezionato **rivolto verso l'alto** sul fondo nella parte inferiore della scatola.

Ogni riquadro consiste di **due parti** con 30 immagini o parole a sinistra e a destra.

Ad ogni immagine sulla pagina **sinistra** corrisponde un'immagine (o parola, cifra) sulla pagina **destra**.

Sotto ogni immagine si trova un **foro**. Se le due spine vengono inserite nei fori delle **immagini corrispondenti**, sul modulo di gioco si accende una **luce**.

Se le prese vengono inserite nei fori sbagliati, non succede nulla.

In questo modo i bambini dispongono di un **controllo immediato** nel corso della partita. Inoltre, provando e sbagliando, è possibile giungere alle soluzioni corrette. Un vero e proprio divertimento!

4. I 12 riquadri

Non esiste un ordine in cui disporre i riquadri. I riquadri 2, 4 e 10 sono adatti ai bambini che sanno già leggere e contare.

Riquadri 1, 3 e 5: forma gruppi di immagini

Si tratta di accomunare le immagini che hanno qualcosa in comune.

Riquadro 2: le mie prime operazioni

Addizioni semplici.

Riquadro 4: lettere maiuscole e minuscole

Ad ogni lettera maiuscola deve essere associata la lettera minuscola corrispondente.

Riquadro 6: quali sono i colori uguali?

È necessario trovare i colori uguali.

Riquadro 7: trova la rima

Le immagini corrispondono a parole tedesche in rima. Non si presta all'utilizzo con altre lingue!

Riquadro 8: forme e dimensioni uguali

In questo caso è necessario associare le varie forme.

Riquadro 9: contrari

In questo caso si tratta di immagini che esprimono un concetto contrario, ad esempio giorno e notte, bianco e nero e così via.

Riquadro 10: le mie prime letture

Per ogni immagine esiste la parola corrispondente. Disponibile solo in tedesco.

Riquadro 11 e 12: immagine intera e ritagli

Sul lato sinistro ci sono le immagini; sul lato destro un ritaglio delle stesse.

(E) Instrucciones de juego

Número de jugadores:	1 o más
Edad:	a partir de los 4 años
Gráfico y diseño:	Michael Rüttinger
Ilustraciones:	Heidemarie Rüttinger
Contenido:	Módulo de juego con dos enchufes cableados, 12 escenas-tareas diferentes (6 cartas ilustradas por las dos caras), Instrucciones de juego en 6 idiomas

1. Pilas

Antes de empezar a jugar hay que colocar dos **pilas AA de 1,5 V** en el módulo de juego, tal como se indica en la base.

Hay que sacar el módulo de juego de la caja, darle la vuelta y desatornillar la tapa. Entonces se colocan las dos pilas (¡hay que fijarse en que los polos estén situados correctamente!), se vuelve a cerrar la tapa y se introduce de nuevo el módulo de juego en la caja. Y listo.

Por supuesto, esta operación la tienen que llevar a cabo **adultos**.

¡No se incluyen las pilas!

2. Importante aviso de seguridad

¡Vds., como padres, tienen que fijarse en que su hijo/a no introduzca los dos enchufes del juego en un enchufe normal de la corriente!

3. Reglas de juego

El juego incluye 6 cartas, que están ilustradas por las dos caras.

Con ellas se obtendrán **12 escenas diferentes** con distintas tareas.

Para cada juego se debe colocar una escena con la cara elegida **hacia arriba** sobre la base que hay en la parte inferior de la caja.

Cada escena-tarea se compone de **dos mitades**, cada una con 30 imágenes o palabras a izquierda y derecha.

Cada imagen del lado **izquierdo** concuerda con una imagen (o palabra o número) del lado **derecho**.

Debajo de cada imagen hay un **agujero**. Si se meten los dos enchufes en los dos agujeros de las **imágenes que se corresponden**, entonces se encenderá una **luz** en el módulo de juego.

Si se meten los enchufes en los agujeros que no son, no pasará nada.

De esta forma, los niños sabrán **en el momento si está bien o mal**.

Además, se pueden obtener las soluciones acertadas por el sistema de „ensayo y error“.

¡Así se lo pasarán en grande!

4. Las 12 escenas

En el juego no hay un orden predeterminado para colocar las escenas.
Las escenas 2, 4 y 10 son para niños que ya pueden leer y contar un poco.

Escenas 1, 3 y 5: ¿Qué va con qué?

Se trata de imágenes que tienen una relación interna.

Escena 2: Primeras cuentas

Sumas fáciles.

Escena 4: Mayúsculas y minúsculas

A cada mayúscula se le debe asignar la correspondiente minúscula.

Escena 6: ¿Qué colores son iguales?

Hay que descubrir cuál es el mismo color.

Escena 7: ¿Qué es lo que rima?

Las imágenes se corresponden con palabras alemanas que riman.
¡No es adecuado para otros idiomas!

Escena 8: ¿Qué tiene la misma forma y tamaño?

Aquí hay que ordenar las formas entre sí.

Escena 9: Contrarios

Aquí se trata de imágenes que expresan un contrario, como la noche y el día, blanco y negro, etc.

Escena 10: Lectura de las primeras palabras

Para cada imagen existe la palabra adecuada. Sólo es posible en alemán.

Escenas 11 y 12: imagen completa y detalle

En la parte izquierda hay imágenes y en la parte derecha hay un detalle de esa imagen.

Liebe Kundin, lieber Kunde,

dieses Spiel wurde von uns gewissenhaft und sorgfältig gefertigt.
Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!

Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Art.-Nr. des Spieles, und vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nr. anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38 · 90763 Fürth
Internet: www.noris-spiele.de



Adresse bitte aufbewahren!

Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.

... viele gute Spielideen!